

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi pun berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari ketergantungan manusia akan informasi semakin bertambah sehingga kualitas informasi pun harus selalu ditingkatkan karena informasi mempunyai dampak yang cukup besar terhadap perkembangan lembaga atau instansi, termasuk dalam bidang olahraga.

Karate adalah salah satu olahraga yang berasal dari negara Jepang. Beladiri ini telah ada di Indonesia sejak tahun 1963 hingga sekarang. Tetapi, banyak olahraga beladiri lain yang banyak diminati oleh generasi sekarang, seperti taekwondo, wing chun, kempo, dan lain sebagainya. Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia (FORKI) adalah induk organisasi aliansi olahraga cabang karate di Indonesia. Karate sebagai salah satu cabang olahraga prestasi, tak luput dari pengaruh perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), meski demikian tidak semua ranah dalam cabang olahraga karate telah tersentuh oleh keberadaan IPTEK. Oleh karenanya Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) kabupaten Lahat masih mempunyai banyak kendala yang ditemui salah satunya pada penyeleksian atlet-atlet yang akan dipertandingkan. Dalam proses penyeleksian dan pemilihan atlet yang ideal agar sesuai dengan karakter dan kriteria yang diharapkan itu dirasakan masih belum optimal, karena masih belum mempunyai suatu sistem yang terkomputerisasi secara menyeluruh yang dapat menyajikan informasi, yang mampu menyediakan pilihan bagi para pelatih

sebagai sarana pendukung dalam pengambilan suatu keputusan. (Simbolon, 2014:1)

Pada kenyataannya selama ini, dalam proses penyeleksian dan pemilihan atlet yang ideal tersebut masih dilakukan secara manual, yakni dengan diimplementasikan dalam bentuk sebuah *file* kertas berupa *form* penilaian karakter dan kriteria atlet saja. Sehubungan dengan persiapan untuk menyambut perhelatan *event* Pekan Olahraga Provinsi (PorProv) maka akan diadakan seleksi atlet karate. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ternyata seorang pelatih/manajer masih merasa kesulitan dalam menentukan atlet yang layak diikutsertakan dalam pertandingan karena kendala yang ditemui biasanya dalam proses penyeleksian. Dalam tahapan penyeleksian atlet yang terpilih masih bersifat tidak objektif, dikarena dalam pemilihannya atlet yang berpengalaman sering bertanding lebih layak dan mudah langsung terpilih dari pada atlet yang kurang pengalaman bertanding. Oleh karena itu, timbulnya kecemburuan dari atlet dan pihak tiap-tiap perguruan karate kabupaten Lahat yang mengirim atlet utusannya tidak terpilih. Berkaitan dengan hal tersebut, pelatih membutuhkan waktu lebih dan kecermatan dalam proses untuk menentukan atlet mana yang layak masuk tim PorProv benar-benar siap untuk diikutsertakan dalam pertandingan. (Wardani, 2015:1)

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mengangkat judul “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Atlet PorProv Karate Kabupaten Lahat dengan Metode *Weighted Product*”. Sistem yang dibuat akan lebih bersifat untuk membantu pelatih/manajer dalam pengambilan keputusan dan bukan menggantikannya. Sistem ini akan berusaha membantu agar dalam pemilihan atlet dapat didayagunakan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, dengan

menggunakan metode *Weighted Product* pengambilan keputusan *multi-criteria decision making* (MCDM) yang diberikan adalah satu set terbatas dari alternatif keputusan yang dijelaskan dalam hal sejumlah kriteria keputusan. Setiap alternatif keputusan dibandingkan dengan yang lain untuk mengalikan sejumlah rasio, satu untuk setiap kriteria keputusan. Metode *Weighted Product* (WP) memerlukan proses normalisasi karena metode ini mengalikan hasil penilaian setiap atribut. Hasil perkalian tersebut belum bermakna jika belum dibandingkan (dibagi) dengan nilai standar. Bobot untuk atribut manfaat berfungsi sebagai pangkat positif dalam proses perkalian, sementara bobot biaya berfungsi sebagai pangkat negatif. *Weighted Product* (WP) merupakan metode pengambilan keputusan dengan cara perkalian untuk menghubungkan *rating* atribut, dimana *rating* setiap atribut harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut yang bersangkutan untuk mendapatkan hasilnya. (Pratiwi, 2016:167)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana membangun suatu Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Atlet PorProv Karate Kabupaten Lahat dengan Metode *Weighted Product*?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pembahasan nantinya tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah, maka dibuat batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Studi kasus penelitian dilakukan di KONI kabupaten Lahat.

2. Aspek penilaiannya meliputi *Kemampuan Fisik* seperti kecepatan, kekuatan, daya tahan, dan kelenturan. *Teknik* seperti *Kihon*. *Prestasi* seperti piagam penghargaan internasional, nasional, dan daerah.
3. Pembuatan Sistem Pendukung Keputusan ini berfokus pada pemilihan atlet karate PorProv kabupaten Lahat.
4. Hasil keluaran dari sistem ini berupa rekomendasi atlet-atlet yang telah diseleksi dengan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan yaitu membangun sistem pendukung keputusan pemilihan atlet karate PorProv sehingga mempercepat dan mempermudah proses pengambilan keputusan dalam pemilihan atlet dan dapat bermanfaat bagi pihak KONI untuk memilih atlet yang lebih objektif.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu mempercepat proses pengambilan keputusan dalam pemilihan atlet karate berdasarkan proses perhitungan SPK menggunakan metode *Weighted Product*.
2. Dapat memberikan keakuratan hasil nilai dan pengambilan keputusan yang lebih objektif dalam memilih atlet karate, sehingga mendapatkan calon atlet karate yang layak masuk menjadi tim PorProv kabupaten Lahat.