

BAB 1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dalam perkembangannya dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi. Pemerintah sendiri menjadikan olahraga sebagai pendukung terwujudnya manusia Indonesia yang sehat dengan menempatkan olahraga sebagai salah satu arah kebijakan pembangunan yaitu menumbuhkan budaya olahraga guna meningkatkan kualitas manusia Indonesia sehingga memiliki tingkat kesehatan dan kebugaran yang cukup. Olahraga juga merupakan suatu perilaku aktif yang menggiatkan metabolisme dan mempengaruhi fungsi kelenjar di dalam tubuh untuk meningkatkan sistem kekebalan tubuh dalam upaya mempertahankan tubuh dari gangguan penyakit serta stres.

Terdapat berbagai macam cabang permainan dalam olahraga, salah satu contohnya yaitu permainan bola basket. Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk dibelahan bumi lainnya, misalnya Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga di Indonesia. Permainan bola basket banyak digemari oleh semua usia karena permainan bola basket dianggap sebagai permainan yang menyenangkan, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Dikutip dari hamalan detik.com, di Indonesia permainan bola basket telah berkembang dengan sangat pesat, hal ini dapat dilihat dari banyaknya kompetisi yang ada baik tingkat pelajar, mahasiswa, maupun antar club.

Dalam sebuah team bola basket harus terdapat coach yang bertanggungjawab untuk membimbing para pemain di lapangan. Pelatih adalah seorang profesional yang tugasnya membantu atlet atau team dalam mencapai target prestasi yang tinggi. Oleh karena itu, pelatih harus mampu menyusun strategi pola latihan, pola permainan dan juga harus bisa mengetahui grafik perkembangan

pemainnya. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi oleh para coach/pelatih bola basket yaitu sulitnya dalam menentukan grafik perkembangan atlet-nya, sehingga pelatih kesulitan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan para pemain yang juga akan berpengaruh terhadap pemberian materi latihan. Selama ini metode yang digunakan yaitu dengan pencatatan secara manual. Metode pencatatan manual yang dipakai adalah dengan menyiapkan form data-data yang berisi program-program pola latihan yang akan dilaksanakan oleh setiap pemain dengan posisinya masing-masing. Setelah mendapatkan data hasil latihan pemain, pelatih harus merekap hasil dari latihan tiap pemain untuk mengetahui perbandingan hasil dari tiap menu latihan dan hal itu membutuhkan waktu yang sangat lama karena banyak sekali data yang akan direkap. Dan juga setiap pemain memiliki menu latihan yang berbeda-beda sesuai dengan posisinya masing-masing (Point Guard, Shooting Guard, Small Forward, Power Forward, dan Center) sehingga pelatih mengalami kesulitan untuk langsung mengetahui kelebihan dan kekurangan setiap pemain dari hasil latihan tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi sudah menjadi perpaduan yang sempurna dengan berbagai bidang, salah satu contohnya dalam bidang olahraga. Sejumlah teknologi komputasi dibidang olahraga telah memberikan kemudahan bagi para atlet maupun pelatih untuk memenuhi targetnya. Salah satu contohnya yaitu penerapan sistem pendukung keputusan yang merupakan sebuah sistem yang mampu memberikan kemampuan pemecahan masalah, menyediakan informasi, memberikan prediksi serta mengarahkan pengguna informasi agar dapat melakukan pengambilan keputusan dengan lebih baik. Sistem pendukung keputusan dapat digunakan untuk memecahkan berbagai masalah dalam pengambilan keputusan dibidang olahraga seperti penentuan grafik perkembangan atlet, dengan melengkapi data-data yang dibutuhkan untuk dapat diolah sehingga dapat membuat pemecahan masalah dengan lebih cepat dan akurat. Hasil akhir dari sistem ini berupa laporan rekapitulasi dan grafik perbandingan data setiap atlet sehingga akan lebih memudahkan pelatih untuk mengetahui perkembangan atletnya tanpa melakukan pencatatan dan perhitungan secara manual.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis bermaksud untuk mengambil judul “Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Grafik Perkembangan Pemain Basket Menggunakan Metode *SMART*”. Grafik perkembangan pemain merupakan kumpulan data dari beberapa pemain yang disajikan atau ditampilkan dalam bentuk gambar yang digunakan untuk membuat objek visualisasi dari data-data pada tabel dengan tujuan memberikan informasi mengenai suatu data yang menggambarkan data kuantitatif (data berupa angka) dengan teliti. Grafik perkembangan pemain sangat dibutuhkan oleh pelatih bola basket untuk melihat perbandingan hasil data dari setiap pemain dalam posisi yang sama, dengan adanya grafik perkembangan pemain maka pelatih akan dapat lebih mudah, cepat, dan efisien dalam melihat setiap kelebihan dan kelemahan masing-masing pemainnya. Sistem ini menggunakan metode *SMART* dalam proses perhitungannya karena kesederhanaannya dalam merespons kebutuhan pembuat keputusan dan caranya menganalisa respons yaitu dengan analisa transparan sehingga memberikan pemahaman masalah yang tinggi dan dapat diterima oleh pembuat keputusan. Dalam sistem ini terdapat empat menu utama yaitu menu data pemain, menu latihan, menu perhitungan, dan juga menu laporan. Menu data pemain digunakan untuk menambahkan data berupa informasi data diri pemain termasuk posisi pemain. Menu latihan digunakan untuk menambahkan titik latihan termasuk bobot dan repetisi berdasarkan posisi masing-masing. Menu perhitungan digunakan untuk menginputkan nilai data hasil latihan yang telah dilakukan. Menu laporan digunakan untuk menghitung, merekap, dan membandingkan hasil grafik perhitungan setiap pemain dengan pemain lainnya yang akan dikelompokkan berdasarkan posisi masing-masing. Sistem pendukung keputusan ini ditujukan untuk membantu pelatih/coach agar lebih mudah dan cepat dalam menentukan grafik kelebihan dan kelemahan pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari tugas akhir yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Grafik Perkembangan Pemain Basket Menggunakan Metode SMART” sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode *smart* untuk menentukan grafik perkembangan pemain basket?
2. Bagaimana sistem dapat menyajikan laporan rekapitulasi data dan perbandingan hasil latihan setiap pemain.

1.3 Batasan Masalah

1. Sistem yang akan dibuat berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan database MySQL.
2. Studi kasus dilakukan di ukm bola basket Politeknik Negeri Jember.
3. Sistem ini hanya ditujukan untuk satu user yaitu pelatih.
4. Inputan nilai setiap menu latihan menjadi prioritas dalam menentukan hasil dan grafik perkembangan latihan pemain.

1.4 Tujuan

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah membangun dan merancang sebuah sistem pendukung keputusan untuk menentukan grafik perkembangan pemain basket menggunakan metode *SMART* (*Simple Multi Attribute Rating Technique*) yang ditujukan untuk membantu pelatih basket dalam menentukan statistik perkembangan pemain setiap bulannya agar bisa dengan lebih mudah mengetahui kelebihan dan kelemahan para pemainnya.

1.5 Manfaat

Berdasarkan latar belakang serta tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan kemudahan sebagai sumber informasi data untuk pelatih dalam menentukan pola latihan yang cocok untuk setiap pemain.

2. Dapat memberikan kemudahan kepada coach/pelatih untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan para pemain sesuai dengan menu latihan yang telah ditentukan.
3. Dapat memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan atau ketidaksesuaian penilaian terhadap setiap pemain sehingga tidak menimbulkan rasa ketidakpuasan pemain terhadap keputusan yang telah diambil oleh coach/pelatih.