Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I
PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan permainan bola basket terjadi cukup pesat di Indonesia, terbukti dari banyaknya prestasi-prestasi yang diraih oleh atlet basket Indonesia. Pada saat tim nasional (timnas) Indonesia sedang mengikuti Piala Dunia 2018 Rusia, cabang olahraga bola basket menorehkan dua prestasi. Tim nasional tiga lawan tiga atau yang biasa dikenal dengan sebutan 3x3Indonesia mendapatkan dua medali perak pada turnamen yang diadakan di Mongolia. Pada bulan Juni 2018 timnas Indonesia kembali menorehkan prestasi dengan meraih gelar juara Seaba Kualifikasi Asia Cup 2021 (IDN TIMES, 2018).

Dikutip dari Jr NBA pada tahun 2019, pelatihan basket di sekolah atau di klub basket dimulai sejak usia dini. Namun, banyak anak-anak yang berbakat dalam permainan bola basket belum mengetahui atau belum bermain pada posisi yang tepat sehingga potensi yang dimiliki tidak bisa dikembangkan sejak dini. Pelatihan sejak dini memiliki peran yang baik agar para pemain dan pelatih mempelajari dan melatih pemain dalam perkembangan jangka panjang

Menurut Tri Adiloka (2019), diperlukan sebuah sistem rekomendasi yang dapat membantu anak-anak dengan rentang umur 11-18 tahun. Sistem rekomendasi bertujuan untuk menemukan posisi yang tepat dan membantu pelatih dalam memberikan pola latihan yang tepat dan sesuai dengan posisi pemain. Sistem rekomendasi merupakan sebuah perangkat lunak yang bertujuan untuk membantu pengguna dengan cara memberikan rekomendasi kepada pengguna ketika pengguna dihadapkan dengan jumlah informasi yang besar. Rekomendasi

yang diberikan diharapkan dapat membantu pengguna dalam proses pengambilan keputusan, seperti barang apa yang akan dibeli, buku apa yang akan dibaca, atau musik apa yang akan didengar, dan lainnya (Ricci et al, 2011).

Sistem rekomendasi penempatan posisi pemain bola basket akan diaplikasikan dalam *website*. *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman yang mengandung informasi yang ada pada sebuah domain, sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling terkait satu sama lain (Yuhefizar,2019).

Penelitian Destriyana Darmastuti(2013) yang berjudul "Implementasi Simple Additive Weighting (SAW) dalam Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web untuk Rekomendasi Pencari Kerja Terbaik", merupakan salah satu contoh penelitian mengenai sistem rekomendasi. Pada penelitian terkait dijabarkan metode SAW yang merekomendasikan pencari kerja terbaik dan hasil rekomendasi pencari kerja telah sesuai dengan kebutuhan penyedia kerja berdasarkan kriteria yang dibutuhkan.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka akan dirancang dan dibangun sistem rekomendasi penempatan posisi pemain bola basket menggunakan metode *Simple Additive Weighting.* Penggunaan metode SAW sesuai pada penelitian ini karena penilaian yang dilakukan berdasarkan pada nilai kriteria dari bobot yang telah ditentukan. Pembuatan sistem menggunakan framework laravel karena menurut peneliti sendiri lebih mudah digunakan dan bersifat *open source.* Sistem ini diharapkan dapat membantu pemain basket berbakat menemukan posisi yang tepat sejak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang ditulis, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang serta membangun sistem rekomendasi penempatan posisi pemain bola basket menggunakan metode *Simple Additive Weighting* dan berapa tingkat kepuasan pengguna terhadap hasil sistem rekomendasi yang dihitung menggunakan Skala Likert melalui hasil dari penyebaran kuesioner *End User Computing Satisfaction*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Sistem berbasis web.
2. Sistem menggunakan bobot dan atribut dari pakar.
3. Penempatan posisi pada penelitian ini adalah *point guard, shooting guard, small forward, power forward, center.*
4. Pengukuran penempatan posisi berdasarkan kriteria setiap masing-masing posisi.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang diuraikan di atas, tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem agar dapat memberikan rekomendasi penempatan posisi kepada pengguna dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari rancang bangun sistem rekomendasi penempatan posisi dalam penelitian ini adalah memberikan rekomendasi

penempatan posisi kepada pengguna agar dapat membantu pengguna menentukan posisi yang tepat untuk anak-anak rentang usia 11-18 tahun dalam bermain bola basket berdasarkan pada hasil *output* yang dihasilkan oleh sistem yang akan dibangun, sehingga anak-anak usia dini dapat bermain sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan perkembangan bermain basket menjadi lebih baik.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan terbagi menjadi 5 bagian, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Bab satu meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab dua berisi tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan penelitian.

Bab III Metodologi dan Perancangan Sistem

Bab tiga berisi tentang tahapan dan rancangan sistem yang dilakukan dalam penelitian.

Bab IV Implementasi dan Uji Coba

Bab empat berisi tentang hasil implementasi program sesuai dengan rancangan serta pembahasannya dalam menjawab rumusan masalah.

Bab V Simpulan dan Saran

Bab lima ini berisi tentang simpulan dari pembahasan dan saran bagi pembaca atau untuk penelitian selanjutnya.