

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga memainkan peran yang esensial dalam menjaga kesehatan tubuh. Berolahraga secara teratur akan membantu menjaga tubuh sehat dan bugar. Selain memberikan manfaat bagi kesehatan fisik, olahraga juga dapat memberikan manfaat lain, seperti memperbaiki kesehatan mental dan meningkatkan interaksi sosial dalam masyarakat. Namun, meskipun banyak yang mengetahui manfaat dari olahraga, masih banyak orang yang kesulitan untuk mengagendakan olahraga secara rutin [1]. Dalam berolahraga tentunya dibutuhkan sebuah sarana bentuk dan jenis peralatan sebagai pendukung dalam kegiatan olahraga dan juga prasarana sebagai pendukung tempat olahraga [2].

Selain itu Dengan berkembangnya teknologi informasi sekarang ini berdampak besar juga kepada masyarakat untuk malas berolahraga, seperti keasyikan dalam bermedia sosial. Pertumbuhan yang pesat dari teknologi informasi saat ini telah memacu perkembangan di berbagai bidang [3]. Teknologi saat ini telah tersebar luas di berbagai bidang dan salah satu manfaatnya adalah membantu proses dalam pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan merupakan tindakan untuk memilih alternatif yang tepat dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan, dengan mengumpulkan data yang akan diubah menjadi informasi dan dipertimbangkan dengan kriteria-kriteria yang relevan [4]. Dari perkembangan teknologi tersebut penulis tertarik untuk menerapkannya pada bidang olahraga yaitu lapangan. Dengan begitu pemilihan lapangan olahraga yang cocok bagi pengguna akan dapat meningkatkan kualitas olahraga dan meningkatkan keinginan berolahraga bagi masyarakat.

Banyaknya lapangan olahraga yang beredar disetiap kecamatan akan membuat pengguna menjadi kebingungan untuk menyewakan lapangan olahraga mana yang paling sesuai dengan preferensinya. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan narasumber Davin Yuga yang merupakan ketua dari sebuah klub futsal bernama Cikupa Football Club (CFBC) yang berada di Citra Raya, Tangerang. Narasumber mengatakan bahwa selama bermain futsal

dengan anggotanya, Yuga selalu mengatakan bahwa terkadang bingung dalam melakukan penyewaan lapangan futsal mana yang ingin dimainkan untuknya dan lainnya, karena menurutnya lapangan futsal seperti kualitas lapangan sangat mempengaruhi bagaimana Yuga dan timnya bermain futsal, seperti kondisi lapangan, bola, dan tempat, kecuali jika mengikuti turnamen Yuga tidak akan sungkan bermain dimana saja. Narasumber juga mengatakan bahwa sekarang di Citra Raya sudah banyak sekali lapangan olahraga terutama futsal yang dibangun, dengan begitu setiap lapangan futsal akan memiliki kualitas yang berbeda-beda, tidak hanya narasumber, narasumber juga berpikir masyarakat sekitar Citra Raya maupun diluar yang ingin menyewa lapangan olahraga mungkin juga akan sering memilih-milih lapangan dimana yang menurutnya akan nyaman dimainkan untuk berolahraga, tidak hanya memilih lapangan futsal tapi juga berlaku lapangan olahraga lainnya.

Berdasarkan berbagai fakta yang telah didapat dan dari latar belakang masalah yang diberikan, masyarakat yang ingin menyewa lapangan olahraga memerlukan suatu sistem pendukung keputusan di pemilihan lapangan olahraga dengan metode *simple additive weighting (SAW)* [5]. Riset ini menggunakan metode SAW sebagai sistem pengambil keputusan yang menggunakan dari beberapa kriteria, seperti harga, kualitas, kebersihan, dan pelayanan. Metode SAW ialah pilihan yang tepat untuk sistem mengambil keputusan karena dapat mencari alternatif yang paling optimal dari beragam alternatif yang ada dengan mempertimbangkan persyaratan yang telah ditentukan [6]. Hasil dari riset ini ialah suatu *website* yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari lapangan olahraga yang sesuai dengan preferensi mereka.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Harun Sujadi dan Ady Kurniawan pada tahun 2016 dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Untuk Pemilihan Perumahan Menggunakan Metode SAW (Simple Additive Weighting)” [7]. Penelitian tersebut menolong masyarakat yang ingin membeli rumah serta memilih perumahan yang tepat dan sesuai berdasarkan beberapa kriteria yang telah ditentukan yaitu harga, kualitas, kebersihan, dan pelayanan. Hasil dari penelitian ini, metode SAW berhasil memberikan pemilihan yang tepat untuk menghasilkan nilai terbesar sebagai alternatif yang terbaik.

Penelitian lainnya juga telah dilakukan oleh Susi Hendartie pada tahun 2017

dengan judul "Analisis Perbandingan Metode SAW dan TOPSIS Dalam Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Calon Dosen STMIK Palangkaraya" [8]. Dalam penelitian tersebut dilakukan sebuah perbandingan terhadap sistem pendukung keputusan SAW dan Technique For Others Reference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS) dari hasil penelitian tersebut menghasilkan nilai perbandingan antara metode SAW dan metode TOPSIS yaitu total perubahan metode SAW lebih banyak dibandingkan dengan total perubahan metode TOPSIS. Dengan rentang bobot terbesar pada metode SAW yaitu sebesar 0,1 sehingga metode SAW adalah metode yang paling relevan untuk menyelesaikan.

Dari riset sejenis yang sudah dilakukan sebelumnya, belum ditemukannya penelitian dengan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) yang menjadikan lapangan olahraga sebagai objek penelitiannya. Selain itu pemilihan lapangan olahraga dengan menggunakan metode SAW adalah pilihan yang tepat karena metode ini dapat mengolah data nilai dari kriteria yang berbeda-beda dan dapat membantu pengambilan keputusan untuk menghasilkan nilai terbesar sebagai alternatif yang terbaik. Oleh karena itu penelitian dengan sistem pendukung keputusan SAW ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat dan dampak positif bagi masyarakat terutama yang ingin mencari lapangan olahraga sesuai dengan preferensinya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang problematika diatas maka dapat dirumuskan problematikannya yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem pendukung keputusan pemilihan lapangan olahraga menggunakan metode *Simple Additive Weighting*?
2. Berapa tingkat kepuasan pengguna dari sistem pemilihan lapangan olahraga yang diukur dengan kuesioner *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*?

1.3 Batasan Permasalahan

Dalam perancangan sistem pendukung keputusan pemilihan lapangan olahraga ini dapat diuraikan menjadi beberapa batasan problematika berikut:

1. Lapangan olahraga yang diteliti hanya terbatas untuk wilayah Citra Raya, Kabupaten Tangerang.
2. Lapangan olahraga yang dijadikan untuk sistem pendukung keputusan adalah lapangan futsal, lapangan bulutangkis, dan lapangan basket.
3. Kriteria yang digunakan adalah harga, kualitas, kebersihan, dan pelayanan.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari problematika yang sudah dijelaskan, maka tujuan dari riset ini ialah:

1. Merancang dan membangun sistem pendukung keputusan pemilihan lapangan olahraga menggunakan metode *Simple Additive Weighting*.
2. Melakukan pengukuran berapa besar tingkat kepuasan pengguna dari sistem pemilihan lapangan olahraga dengan *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Membantu pengguna yang menggunakan website dapat menentukan dan memilih lapangan olahraga dari sistem pendukung keputusan yang tepat selaras dengan preferensi yang dipilih.
2. Sebagai tambahan informasi yang bermanfaat bagi pengguna dalam pemilihan lapangan olahraga yang telah diberikan, hasil dari pendukung keputusan yang diberikan oleh sistem hanya sebagai pendukung saja. Keputusan terakhir tetap berada pada pengguna.