

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pengurus merupakan bagian penting dalam berjalannya sebuah organisasi. Pengurus juga suatu proses aktifitas untuk mengorganisasi, memimpin, merancang, dan mengawal sumber-sumber secara efisien untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan. Keberhasilan dan kegagalan sebuah organisasi bukan hanya terletak pada efisien dan efektifitas manajemen tetapi juga mengambil peran yang dijalankan oleh pengurus. Pemilihan pengurus biasanya masih dilakukan secara subjektif maka dari itu dibutuhkan sebuah sistem penunjang keputusan agar pengurus yang dipilih adalah orang yang layak dan berkompeten dalam bidangnya.

Gateball bisa disebut sebagai olahraga yang memodifikasi permainan croquet (permainan bola kayu). Pria asal Jepang, Eiji Suzuki adalah pencetus olahraga ini pada tahun 1947. Gateball menonjolkan aksi dalam akurasi pukulan dan strategi tim ini kian menyebar keseluruh dunia termasuk Indonesia.

Gateball masuk Indonesia sudah sejak 1994 melalui turis Jepang yang berkunjung ke Bali dan akhirnya menyebar keseluruh wilayah Nusantara. Pada 20 Mei 2010 merupakan tonggak sejarah olahraga gateball di Indonesia secara resmi dengan terbentuknya Persatuan Gateball Seluruh Indonesia (PERGATSI).

Amarta Gateball Club adalah *club* gateball yang berada dibawah naungan PERGATSI kota Yogyakarta, didalamnya terdapat pengurus-pengurus yang

menjalankan organisasi tersebut agar berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Pemilihan Pengurus di Amarta club masih di lakukan secara manual dan untuk mengurangi subjektifitas pemilihan pengurusnya maka diharapkan adanya sebuah sistem yang dapat membantu dalam menganalisis calon pengurus yang sesuai dengan aspek/kriteria yang telah ditetapkan. Model pengambilan keputusan yang digunakan untuk menentukan tenaga kerja yang lolos dalam seleksi pemilihan pengurus adalah *Profile Mathcing*.

*Profile Matching* merupakan suatu proses yang sangat penting dalam manajemen SDM dimana terlebih dahulu ditentukan kompetensi (kemampuan) yang diperlukan oleh suatu jabatan. Kompetensi/kemampuan tersebut haruslah dapat dipenuhi oleh pemegang/calon pemegang jabatan. Dalam proses *Profile Matching* secara garis besar merupakan proses membandingkan antara kompetensi individu kedalam kompetensi jabatan sehingga dapat diketahui perbedaan kompetensinya (disebut juga gap), semakin kecil gap yang dihasilkan maka bobot nilainya semakin besar yang berarti memiliki peluang lebih besar untuk karyawan menempati posisi tersebut. Untuk menganalisis karyawan yang sesuai dengan jabatan tertentu dilakukan dengan metode *Profile Matching*, dimana dalam proses ini terlebih dahulu menentukan kompetensi (kemampuan) yang diperlukan oleh suatu jabatan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, diambil tema dalam penelitian tugas akhir dengan judul “**Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pengurus Amarta Gateball Club Menggunakan Gap Profile Matching**”.

Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu mempermudah Amarta Gateball Club dalam pemilihan pengurus dengan metode *Profile Matching*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

Bagaimana mengimplementasikan sistem pendukung keputusan dalam pemilihan pengurus dengan metode *Gap Profile Matching*?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibuat sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini berbasis web server.
2. Sistem informasi ini nantinya digunakan oleh pihak Amarta Gateball Club dan hanya untuk proses pendukung keputusan dalam pemilihan pengurus.
3. Aspek yang dinilai meliputi aspek prestasi, aspek intelektual, aspek sikap kerja yang bersifat dinamis.
4. Sistem akan memproses data calon pengurus dengan perhitungan yang akan menghasilkan *ranking*.
5. Perhitungan perolehan *ranking* menggunakan metode *Gap/* pembobotan, hal ini bertujuan untuk mengurangi subjektivitas penilaian.
6. Metode yang digunakan dalam sistem ini adalah *Profile Matching*.
7. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.
8. MySQL sebagai *database* servernya.

9. Compiler yang digunakan adalah Sublime.
10. Input yang di masukkan berupa data calon pengurus , data aspek (kriteria), data faktor (sub kriteria) dan nilai calon pengurus yang diambil dari hasil penilaian tes yang telah dilaksanakan.
11. Output yang dihasilkan dari sistem ini yaitu berupa daftar ranking calon pengurus.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dari penelitian yang dilakukan:

Merancang sistem pendukung keputusan untuk pemilihan pengurus di Amarta Gateball Club.

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan :

- 1) Agar lebih efisien dan efektif dalam proses pengambilan keputusan pemilihan pengurus.
- 2) Membantu dan memudahkan pimpinan untuk mendukung pengambilan keputusan pemilihan pengurus.
- 3) Dapat membantu pimpinan untuk mengurangi subjektifitas penilaian.
- 4) Menunjang club agar lebih maju dalam hal teknologi.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini meliputi metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan sistem, dan metode uji coba.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Observasi

Observasi dilakukan di sekretariat Amarta Gateball Club yang beralamat di Jl. Semangu No. 43, RT 13 RW 04 Rejowinangun untuk memperoleh keterangan sistem pendukung keputusan pemilihan pengurus yang telah berjalan sebelumnya, data struktur organisasi, dan data *jobdesk* setiap jabatan.

#### 2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung keketua II Amarta Gateball Club, untuk menanyakan informasi sistem atau proses yang telah berjalan sebelumnya untuk menjadi bahan dalam perancangan sistem yang akan di buat.

#### 3. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan informasi melalui buku, website, jurnal untuk referensi yang meliputi penjelasan sistem metode yang dianalisis.

### 1.5.2 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini metode yang digunakan antaralain :

- 1) Perancangan *Flowchart*.
- 2) Perancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan relasi antar table.
- 3) Perancangan DFD (*Data Flow Diagram*).
- 4) Perancangan *user interface*.

### 1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode dalam pembuatan sistem pendukung keputusan menggunakan metode *waterfall* atau metode air terjun. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari tahap *requirement* atau analisa kebutuhan sistem lalu menuju ketahap, desain, *coding/implementasi*, *testing/verification*, dan tahap terakhir adalah *maintenance*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

### 1.5.4 Metode Uji Coba

#### Metode uji coba yang digunakan antarlain :

1) *White-box Testing*

Pengujian yang didasarkan pada detail prosedur dan alur logika kode program. Pada kegiatan *whitebox testing*, tester melihat *source code* program dan menemukan *bugs* dari kode program yang diuji. Intinya *whiteboxtesting* adalah pengujian yang dilakukan sampai kepada detail pengecekan kode program.

2) *Black-box Testing*

Pengujian yang didasarkan pada detail aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi, dan kesesuaian alur fungsi dengan bisnis proses yang diinginkan oleh *customer*. Pengujian ini tidak melihat dan menguji *source code* program..

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini terdapat sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa, setaip bab menguraikan hal yang berbeda-beda akan tetapi setiapnya saling berkesinambungan.

Adapun skripsi ini disusun dengan sistem penulisan sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang melandasi permasalahan tentang dibuatnya sistem pendukung keputusan dengan *gap profile matching*.

### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang penjelasan analisis dan penilaian kelayakan sistem dan desain yang digunakan, yang terdiri dari kebutuhan sistem, metode yang digunakan, perancangan *database* yang digunakan, dan perancangan *user interface*.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan implementasi mengenai sistem pendukung keputusan pemilihan pengurus dengan menggunakan metode *Profile Matching*. Bab ini juga membahas tentang testing yang dilakukan menggunakan metode *black box*, *white box*, dan metode *waterfall*.

## 5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan mengenai sistem pendukung keputusan yang telah dibuat, di sertai saran pengembangan bagi penulis dengan harapan sistem yang akan dibuat dapat dikembangkan untuk mendekati kesempurnaan.

