

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Givesociety adalah komunitas social anak muda peduli umat yang bergerak dibidang agama. Setiap tahunnya Givesociety secara rutin menyelenggarakan kegiatan ekspedisi yang mereka namai dengan *Islamic Social Expedition (ISE)*. *Islamic Social Expedition* adalah program yang bertujuan untuk membantu saudara muslim yang membutuhkan serta menjadikan pintu bagi orang-orang baik lainnya untuk turut andil dalam menanam kebaikan.

Dalam rangka mewujudkan kegiatan ekspedisi tersebut, untuk itu dibutuhkan adanya panitia kegiatan sebagai pengelola yang berkompeten dibidangnya, agar dapat meningkatkan dan mempertahankan mutu serta kualitas kegiatan yang akan diselenggarakan. Salah satu caranya dengan menyeleksi calon panitia kegiatan.

Saat ini sistem penilaian seleksi panitia kegiatan di Givesociety masih dilakukan secara manual, proses seleksi tidak efisien dan dalam menentukan panitia kegiatan dan berpotensi tidak objektif. Karena panitia yang dipilih tidak sesuai dengan keahliannya akan berdampak buruk terhadap kinerja.

Kemampuan untuk mengambil keputusan yang cepat, tepat dan akurat dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dengan menggunakan teknik dan pemilihan metode yang tepat teknologi mampu membantu memecahkan suatu permasalahan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman. Salah satunya adalah sistem pendukung keputusan (*Decision Support System*). Sistem ini dirancang untuk mendukung seluruh tahapan pengambilan keputusan, mulai dari identifikasi masalah, memilih data yang relevan, dan menentukan pendekatan yang digunakan dalam proses pengambilan keputusan, hingga mengevaluasi pemilihan alternatif.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Givesociety dapat dipecahkan menggunakan Sistem Pendukung Keputusan yang mana pengolahan informasi

dengan menawarkan alternatif-alternatif solusi terbaik dengan model menggunakan metode *Simple Addictive Weighting* (SAW) dengan konsep yang dimilikinya yaitu mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut. Metode ini dapat menentukan nilai bobot untuk setiap atribut, kemudian dilanjutkan dengan proses perangkingan yang akan menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif. Sehingga diharapkan memperoleh pengambilan keputusan yang lebih tepat dan bersifat objektif. Oleh karena itu, penelitian diambil dengan judul “Pemodelan Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode *Simple Addictive Weighting* Pada Seleksi Panitia Givesociety”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas maka, dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang dan membuat sistem pendukung keputusan yang dapat membantu dalam melakukan seleksi panitia kegiatan yang di selenggarakan oleh Givesociety?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas dalam “Pemodelan Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode *Simple Addictive Weighting* Pada Seleksi Panitia Givesociety” maka permasalahan yang akan dibahas antara lain:

1. Sistem ini diterapkan dan disesuaikan dengan proses kerja dalam seleksi panitia kegiatan di Givesociety.
2. Sistem ini menggunakan metode *Simple Addictive Weighting* (SAW) dalam pengambilan keputusannya.

3. Variabel-variabel yang digunakan dalam seleksi panitia kegiatan adalah Attitude, Loyalitas, Kemampuan Kerjasama Tim, Keahlian, Pengalaman dan Motivasi.
4. Sistem Pendukung Keputusan ini dibuat dengan menggunakan Bahasa pemograman PHP dan database MySQL.
5. Pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan:

1. Menghasilkan sistem yang dapat melakukan perhitungan secara cepat dan akurat dengan menggunakan metode *simple additive weighting*(SAW).
2. Sistem dapat membantu melakukan seleksi panitia kegiatan yang di selenggarakan oleh givesociety dapat dibuat dan di bobot dengan menggunakan metode *simple additive weighting*(SAW).
3. Sistem yang di bangun dapat menghasilkan keluaran berupa hasil penilaian yang dapat di verifikasi melalui email kepada founder dan kemudian dapat dicetak dalam format pdf.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Givesociety
Memiliki Sistem Pendukung Keputusan untuk membantu dalam melakukan pemilihan panitia kegiatan.
2. Bagi peneliti
Penerapan ilmu yang telah didapatkan dan Evaluasi ilmu.
3. Bagi ilmu pengetahuan
Sebagai referensi penerapan ilmu untuk penelitian selanjutnya serta sebagai media penyemangat untuk terus berkarya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar teori. Tinjauan pustaka merupakan uraian hasil-hasil penelitian sebelumnya yang melatarbelakangi penelitian yang akan dilakukan, sedangkan dasar teori berisi teori-teori dari sistem pendukung keputusan, metode *simple additive weighting*, dan penjabaran dari metode pengembangan sistem yang dibutuhkan untuk menyusun solusi pada penelitian yang akan dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjabarkan tinjauan umum analisis sistem dengan analisis PIECES, kebutuhan sistem, dan menggunakan flowchart serta DFD dalam perancangan sistem pendukung keputusan seleksi panitia kegiatan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memaparkan hasil program dari tahap penelitian lebih lanjut mengenai implementasi *Simple Addictive Weighting* dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan database My SQL. Bab ini juga memaparkan pembahasan hasil pengujian dengan hasil output.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi. Di dalam bab ini memuat kesimpulan serta saran untuk pengembangan aplikasi sistem pendukung keputusan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai sumber-sumber materi yang digunakan penulis dalam mengerjakan skripsi ini.